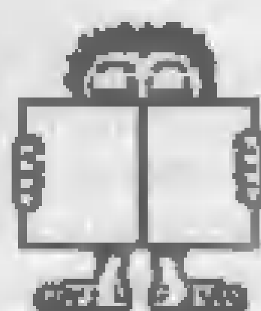
AMIGOWIEC

cena 5000 zł

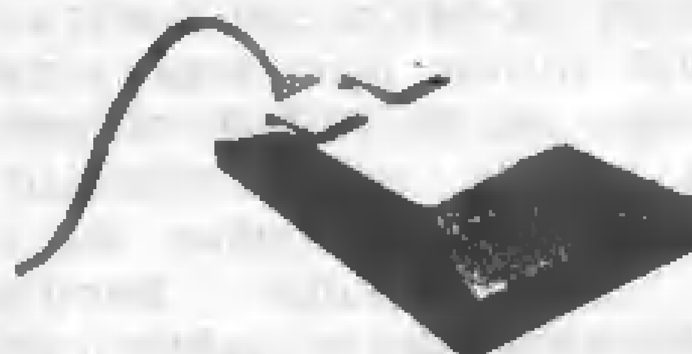
PISMO UŻYTKOWNIKÓW AMIGI, CZERWIEC 1991 5(09)



AMIGA 3000 to jest to!



Amiga 3000 - marzenie każdego Amigowca. W ramach zbliżania się do Europy postanowiliśmy zrobić Wam niespodziankę i 'dogłębnie' ją opisać. Maszyna ta wyposażona w nowy szybszy JAL (CPU), w nowe tryby graficzne, nowy Workbench otwiera przed jej użytkownikami niesamowite możliwości.



Co tu dużo mówić, poczytajcie sami! ...

Dziś także prezentujemy stary, ale jary program animacyjny na Amigę.

FANTAVISION

Program ten nie daje takich profesjonalnych możliwości jak opisany w poprzednim Amigowcu Disney Animation Studio, ale umożliwia szybkie kreowanie własnych prostych filmów animowanych. Poczytajcie i spróbujcie. Jeśli wyjdzie Wam coś ładnego to nagrajcie to na dysk z FantaPlayerem i puśćcie wśród kolegów, szkoda, żeby się kurzyło. Nie ogłaszamy konkursu na najlepszy film animowany, ponieważ największą przyjemnością jest oglądanie własnego filmiku, jeśli jednak uważacie, że wyszło Wam coś szczególnie rewelacyjnego przyślijcie to do nas. My odeślemy Wam dyskietkę, filmik zaś jeśli będzie ładny rozprowadzimy, a autora nagrodzimy Amigowcem - ładne rzeczy nie powinny się marnować!

Owocnej lektury i kilku chwil marzeń życzy

redakcja





DEPESZE

☞ - informacje pewne
☞ - informacje, prawie pewne

☞ Nowy Lattice?
Żegnamy się z nazwą Lattice C. Kolejne wersje tego doskonałego kompilatora języka C firmowane są etykietką SAS/C.

☞ Nowe gazety?
Wydawca AmigaWorld utworzył siostrzany tytuł The AmigaWorld Tech Journal. Jest to dwumiesięcznik dla programistów, sprzętowców i innych 'maniaków' wykorzystujących Amigę do wszystkiego poza graniem. Do każdego numeru dołączony jest dysk z wartościową zawartością.

☞ Język angielski.
Pojawił się pakiet edukacyjny na Amigę zawierający kurs czytania i pisania (Reading Writing Course) w języku angielskim - umożliwia naukę pisania i rozpoznawania słów, stosowania dużych i małych liter, komponowania zdań i ortografii. Może ktoś go widział u nas, jeśli "TAK" prosimy o kontakt.

☞ X-COPY PRO - inaczej.
Pewnie każdy z Was prawie codziennie używa najlepszego chyba w tej chwili programu kopiującego jakim jest X-Copy Pro. Umożliwia on normalne kopiowanie, kopiowanie z 'deszyfracją' dyskietek, optymalizację dysków (uwaga: opcja może coś naknocić, polecam do tego celu program FlashDisk), backup twardego dysku i plików (może ktoś wie jak to robić) oraz wiele funkcji pomocniczych. Jednak program ten jest jeszcze lepszy, gdy zostanie kupiony w wersji oryginalenj za 'jedyne' 40 funtów (99 DM). Dostajemy bowiem wraz z programem mały kawałek hardwaru, który włożony do portu stacji (jako przelotówka) umożliwia kopiowanie wszystkich (sic!) dysków - bit po bicie (tzw. opcja: Digital bit image copy). W tej chwili wchodzi na rynek nowa wersja tego programu: 3.3 mogąca edytować i drukować teksty, pliki i directory, działająca jeszcze szybciej i w ogóle...
Producentem jest firma:
Cachet Software, Ostendenstasse 32, D-7524 Oestringen, West-Germany.

☞ PFM-Personal Finance Manager.
Jest to jeden z lepszych programów do obsługi finansów (do tej pory był dostępny jedynie na ST). Łatwy w użyciu, obsługujący wszelkie rodzaje finansowych zawiłości, z pewnością przyda się wszystkim, którzy założyli własne firmy. Istnieje w nim możliwość graficznego przedstawienia zawartości kasy czy innych należności. Dla wszystkich, którzy niezbyt dowierzają własnemu bankowi istnieje automatyczna opcja sprawdzania rozliczeń.

☞ Geographic - jak jechać?
Jest to system znajdowania drogi na wyspach brytyjskich - dosłownie od drzwi do drzwi (w cenie ok. 20 funtów). Wystarczy podać skąd dokąd się wybieramy - program podaje mapę z wykazem wszelkich utrudnień jak np. drogi jednokierunkowe. Dodatkowo można dokupić dyski: atlas świata i historię Wielkiej Byrtanii (10 funtów za każdy).

☞ ZX zamiast Amigi?
Pojawił się na Amigę następny emulator - tym razem ZX Spectrum. Można programować w Basicu, ale nie tylko - chodzą też gry (np. Knight Lore i wiele innych) - niestety 2 razy wolniej. Jedynym popularniejszym nie emulowanym komputerem domowym pozostaje w tej chwili małe Atari. Jak długo?

Depesze zebrali:
Jacek Artymiak & 



AMIGA kontra . . . AMIGA!

500, 1000, 2000, 2500, 3000. Kolejne wersje Amig podbijają świat. Spróbujemy dzisiaj porównać możliwości tych komputerów poczynając od numeru 2000, a kończąc na 3000. Nie będzie to porównanie każdego z typów z innym, lecz określonych konfiguracji. Dlaczego? Otóż A2000 jest komputerem 16-bitowym. Jeżeli w wewnętrzne sloty (ach te gwara: złącza krawędziowe) wstawimy kartę dopalacza (czyli kartę z mikroprocesorem 68020, 68030 lub, jak kogoś lubi i go stać, 68040) to z naszej Amigi 2000 robi się praktycznie A2500. Nasze porównanie sprowadzi się więc do walki: A2000 z dopalaczem kontra A3000.

Do walki stają:

1. Amiga 2000 (7.14 MHz), 4 MBajty 16-bitowego fast ramu, Microbotics Hardframe.

2. Amiga 2000 z kartą A2630 (25 MHz), 4 MBajty 32-bitowego fast ramu, Microbotics Hardframe z Quantum 80S, SETCPU CACHE BURST FASTROM.

3. Amiga 2000, Impact Turbokit A3001 (25 MHz), 4 MBajty 32-bitowego fast ramu, Impact A2000HC autoboot EPROM 3.x z Quantum 40S, SETCPU CACHE BURST FASTROM.

4. Amiga 2000, Impact Turbokit (50 MHz), 4 MBajty 32-bitowego fast ramu, Impact A2000HC autoboot EPROM 3.x z Quantum 40S, SETCPU CACHE BURST FASTROM.

5. Amiga 2000, Impact A3001 Turbokit (50 MHz), 4 MBajty fast ramu, z kontrolerem AT z Quantum 40AT, SETCPU CACHE BURST FASTROM

KONTRA

6. Amiga 3000 (25 MHz), 1 MBajt 32-bitowego fast ramu, wewnętrzny kontroler SCSI + Quantum 40S, SETCPU CACHE BURST

Walka została zakontraktowana na 5 rund:

A. Obliczanie grafiki demonstracyjnej samochodu Audi Quatro przy pomocy programu Sculpt Animate 4D v.2.09c w minutach. Figura samochodu składa się z 2465 wektorów, 6228 kątów i 3741 powierzchni w trybie LoRes-HAM.

B. Import grafiki Audi Quatro w HAMie do PageStreama 1.6 w sekundach.

C. Obliczenie i wydruk jednej strony z Audi Quatro + nagłówek na drukarce LaserJet II w sekundach.

D. Kompilacja z równoczesnym przeglądem dokumentów za pomocą edytora Amiga Tex w sekundach.

E. Kompilacja i linkowanie 3 programów z szufladami Libs: i Include w ramie w sekundach.

A więc... GONG!
Runda pierwsza (i kolejne):

Zestaw nr	1	2	3	4	5	6	
Test A:	1139	75	59	33	33	74	(minuty)
Test B:	349	31	27	19	19	31	(sekundy)
Test C:	461	206	195	112	112	203	(sekundy)
Test D:	374	39	36	31	31	38	(sekundy)
Test E:	163	44	41	36	36	43	(sekundy)

Widzimy więc, że A3000 w walce z zestawem 1 wygrywa przez przez K.O. tuż po wejściu na ring. Konfrontacja A3000 z zestawami 2 i 3 to przegrana A3000 na punkty, natomiast z 4 i 5 A3000 przegrywa przez K.O. w rundzie trzeciej.

Zaletą Amigi 3000 jest to, że system Amiga-OS 2.0 nie wymaga przepisywania przy starcie do 32-bitowego ramu, jak to ma miejsce przy kartach turbo, a wpisany jest na stałe do 32-bitowego romu. Z kolei Amiga 2000 ma tę przewagę, że może być rozszerzona do 8 MEGA 32-bitowego fastramu. Amiga 3000 może być wprawdzie rozszerzona do 16 MEGA poprzez ułożenie na płycie macierzystej nowych 4 MBajtowych chipów, są one jednak w tej chwili bardzo trudno osiągalne i o wiele droższe niż porównywalne 1 MBajtowe chipy starego typu. Inną zaletą Amigi 3000 jest możliwość jej wyposażenia w 2 MBajtowy CHIPRAM i ewentualnie flickerfixer customchip. Jeśli chodzi o odczyt danych z twardego dysku, to Amiga 3000 osiąga szybkość 650 KBajtów/s i jest ona mniejsza od szybkości karty turbo wynoszącej 750 KBajtów/s.

Niestety - tak niezbędny do profesjonalnego wykorzystania sprzęt jak np. Genlocki "odmawia" jak na razie współpracy z Amigą 3000. Dotyczy to szczególnie genlocka Magni i karty Ethernet Hydra Systems Ltd. Wynika to z języka w jakim był pisany system operacyjny Amiga-OS 1.3 (BCPL). Nowy system 2.0 został zaś napisany całkowicie w C.

Nową częścią systemu jest ARexx. Dołączono go na dyskietce WorkBencha dostarczonej wraz z komputerem. Na dyskietce WorkBencha pojawiła się także nowa biblioteka: ASR.library (Application SuppoRt Library), a także Commodities Exchange Library, która umożliwia szerszą kontrolę wejścia/wyjścia (I/O) i ułatwia definiowanie klawiszy funkcyjnych. Dzięki niej rozpowszechniono też taką cechę kursora myszy, jak aktywacja okna, nad którym się aktualnie znajduje. Biblioteka graficzna (Graphics.library) umożliwia wykorzystanie wszystkich rozdzielczości (także tych z ECS). Dzięki tej bibliotece można będzie podłączyć do Amigi 3000 tzw. Hedley Monitor A2024 firmy Commodore, który działa w bardzo wysokiej rozdzielczości, a obraz wyświetlany jest w różnych stopniach szarości. Niestety do tej pory nie znana jest cena tego monitora. Z biblioteką graficzną ściśle współpracuje biblioteka Intuition (Intuition.library). Poprawione zostały i tak już nieźle działające funkcje skrolowania (przewijania) dowolnego wycinka ekranu. Inny jest też wygląd okien i wszystkich gadgetów - dzięki zastosowanym efektom trójwymiarowym jest on bardziej plastyczny (można go w tej chwili zobaczyć odpalając tzw. MegaWorkBencha). Jeżeli komuś nie odpowiadają te wzory może stworzyć swoje własne gadgety. Alternatywnie do biblioteki Motoroli FFP (FastFloating-Point.library) służącej do obsługi działań na liczbach zmiennoprzecinkowych, powstała nowa biblioteka IEEE-SinglePrecision.library, która automatycznie przekazuje obliczane dane do szybkiego koprocesora arytmetycznego.

Całkiem na nowo stworzono urządzenie o nazwie "Console" (czyli okno). Ma ono w tej chwili takie same możliwości jak okno Shella w systemie 1.3. Na nowo napisano też wszystkie polecenia systemowe - tym razem w języku C. Wymieniono też system zapisu fontów. Użytkownik może otrzymać dokładnie taką wielkość fontów jaką sobie zażyczył - i nawet jeśli jej nie ma w odpowiedniej szufladzie, to zostanie wyliczona przez system. Powstała też możliwość używania fontów wielobarwnych.

Inaczej zorganizowano też Shell. Kilka najważniejszych poleceń systemowych zostało z nim zintegrowanych tak, że nie muszą być za każdym razem ładowane z dysku.

Do pracy z grafiką wykorzystano nowy, specjalizowany zestaw układów scalonych: ECS (Enhanced Chip Set). Dzięki nim Amiga 3000 ma możliwość uzyskiwania większych rozdzielczości przy większej ilości kolorów oraz jest przystosowana do pełnej współpracy z różnymi urządzeniami video.

W systemie multitaskingu zmieniono radykalnie koncepcję autokonfiguracji, która umożliwia odczytanie informacji ze wszelkich możliwych procesorów, rozszerzeń pamięci, kart itp. Oznacza to, że wszelkie programy, czy dane leżące gdziekolwiek w pamięci mogą być po resecie wykorzystane, a nie jak dotychczas utracone dla systemu.

Ma to jednak pewną wadę - cecha ta może zostać wykorzystana przez programistów wirusów i być może niejeden z tych pasożytów pojawi się w nowej postaci właśnie w systemie 2.0.

Na razie są to tylko przypuszczenia . . .



FFS (Fast File System), czyli zmodyfikowany system zapisu danych, wykorzystywany dotychczas przy zapisie dysku twardego, został przeniesiony do romu. Dzięki temu w systemie tym można będzie zapisywać i odczytywać wszystkie dyski.

Większą rolę w obsłudze programów i danych będzie odgrywał WorkBench. Postanowiono bowiem, że wszystkie dane i programy będą przedstawiane za pomocą odpowiedniej ikony, nawet gdyby jej nie było na dysku. Zmodyfikowane zostało menu WorkBencha, do których dołożono kilka funkcji. Stół WorkBencha może być przemieszczany i nie będzie już na amen zasłonięty przez leżące nad nim okna.

Ponieważ część programów prawdopodobnie nigdy nie będzie kompatybilna z Amiga-OS 2.0, zastosowano pewien kompromis: w momencie startu systemu poprzez naciśnięcie dwóch klawiszy myszy wywołane zostaje menu, które umożliwia nam wybranie wersji systemu z jaką chcemy pracować. Jeśli wybierzemy 1.3 to zostanie on załadowany z dysku do pamięci. Tracimy w tym momencie 512 KBajtów. Może się odbić na głównie w współpracy z programami graficznymi i DTP.

Podsumowując: wprawdzie Amiga 2000 z pełnym dodatkowym wyposażeniem ma lepsze osiągi niż Amiga 3000, to jednak po podliczeniu wszystkich tych dodatków przewyższa ją też ceną. Szacunkowo można powiedzieć, że Amiga 3000 będzie kosztowała około 6000 DM, zaś cena Amigi 2000 + dodatki może swobodnie dojść do 7000 DM.

Co prawda obecnie większość programów może sprawiać pewne kłopoty w pracy z Amigą 3000, jednak z upływem czasu sytuacja może się radykalnie odwrócić.

Firma:

Commodore
Bueromaschinen GmbH
Lyoner
Strasse 38,
6000
Frankfurt 71
tel.(069)6638-0
fax 6638-159
telex
4 185 663
como d,
Btx * 20095 *

Opracowali na podstawie:
Amiga Magazin 8/90

Jarosław Chrostowski
&



Dane techniczne Amigi 3000:

JAL (CPU) - opcjonalnie:
1.Amiga 3000-16-40
Motorola 68030
Co-Procesor 68881, 16 MHz
dysk twardy 40 MB (19ms)
2.Amiga 3000-25-40
Motorola 68030
Co-Procesor 68882, 25 MHz
dysk twardy 40 MB (19ms)
3.Amiga 3000-25-100
Motorola 68030
Co-Procesor 68882, 25 MHz
dysk twardy 100 MB (19ms)

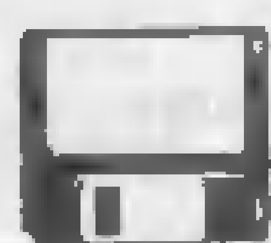
Pamięć (PAO):
-1MB Chip RAMu - rozszerzalny do 2 MB
-1MB Fast RAMu - rozszerzalny do 4 MB (16 MB przy zastosowaniu nowych układów 4MB).
-dysk twardy SCSI (40 lub 100 MB)
-stacja dysków 3.5", 880 KB

Zegar:
zegar czasu rzeczywistego z akumulatorem

Rozszerzenia:
4 sloty Zorro-III, 32 bity (kompatybilne z Zorro II)
- z tego 2 jako sloty AT, 1 Video, 1 dla JALa

Wyjścia:
Amiga-Video, 23 piny (15,625 MHz)
VGA-Video, 15 pinów (31,5 MHz)
stereo (kanał lewy i prawy)
zewnętrzne wyjście dla SCSI (25 pinów)
wewnetrzne wyjście dla SCSI (50 pinów)
port szeregowy Seriell RS 232
port równoległy Parallel- Centronics
klawiatura, mysz, joystick

Grafika:
Nowe rozdzielczości:
Super Hi-Res max. 1280X512
Productivity max. 640X960
Wbudowany Dispaly-Enhancer
dotychczasowe tryby Interlace wyświetlane są bez drgań.



WORKBENCH 2.0

Workbench w krainie cudów.

Wiele razy twórcy Amigi aktualizowali standardowe programy i sam system w jaki była wyposażona Amiga. Jednak poprzednie aktualizacje, były niczym innym jak poprawianiem błędów.



Dopiero Workbench 2.0 wnosi nową jakość.



W tej chwili szczęśliwymi użytkownikami Workbencha 2.0 mogą być jedynie właściciele Amig 3000. Workbench ten można wykorzystać w Amigach 2000 i 1500, i prawdopodobnie 500 pod warunkiem wymiany Kickstartu na wersję 2.0 (512KB) oraz zastąpienia starych dobrych chipów pomocniczych Amigi chipami o nowej konstrukcji tzw. ECS. Jeśli chodzi o Amigi 500 to nie będą one standardowo wyposażane w te układy, nie wiadomo też czy powstaną dla niej odpowiednie chipy tego typu. Chodzą jednak plotki, że Commodore chce wypuścić na rynek Amigę 500 z dopiskiem 'professional' - wyposażoną w kickstart 2.0, nowe chipy i 1 Mega Chip ramu. Jednak jak dotąd nikt jej nie widział.

Jeśli czujecie się zostawieni na lodzie napiszcie do firmy Commodore z zapytaniem - co i jak?

ECS - Enhanced Chip Set - rozszerzony zestaw chipów, czyli po ludzku nowe, rozszerzone kostki dla naszej przyjaciółki.

Przejdźmy do samego Workbencha. Już po włączeniu komputera (o ile nie ma twardego dysku) zauważycie brak żebrzącej rączki. Zamiast niej zobaczycie animowany rysunek dysku wkładanego do drive'u.

Wiele zmian nastąpiło też w samym wystroju Workbencha - zamiast znanych nam dobrze standartowych kolorów niebieskiego, białego, czarnego i pomarańczowego, widać mniej męczące dla oczu: szary, czarny, niebieski, biały. Plotka głosi, że Commodore zatrudnił grafików do opracowania wyglądu Workbencha. Chyba tak było rzeczywiście - wszystko wygląda jakby wykute w metalu, a gadgety są trójwymiarowe. Zmienił się gadget 'tył przód' - teraz zamiast dwóch kwadracików mamy jeden - raz do przodu, raz do tyłu. Obok znajduje się gadget powiększania - zmniejszania, gdy nań kikniąć okno zmniejszy się do minimalnych wymiarów lub powiększy do maksymalnych, jeżeli jest już zmniejszone. Dla samego Workbencha można definiować olbrzymie ekrany nazywane 'Virtuall WorkBench Screen' - większe niż może przedstawić monitor Amigi - wielkość ich zależna jest od ramu i chipramu. Wyświetlanie 'zasłoniętej' części ekranu następuje po wybraniu opcji autoscroll - ekran przesuwa się w zależności od ruchów myszy. Daje to możliwość pracy na stronie o wiele większej niż wyświetlana - do tej pory było to możliwe praktycznie jedynie w programach DTP.

Duże zmiany zaszły w menusach Workbencha. Jest w nich wiele nowych funkcji - częściowo zastępujących korzystanie z CLI (funkcje te są umieszczone w ROMie). Polecenia te oczywiście nie zostały umieszczone na dysku. Jest nawet polecenie EXECUTE, które spełnia tą samą rolę co normalne workbenchowskie polecenie Execute. Jeżeli jednak zdecydowalibyście się na użycie Cli to okaże się, że okno NewCon - to, które wykorzystuje Shell - zostało wmontowane do ROMu. Komendy (szuflada C) niby te same nie są takie same - zostały stworzone na nowo w celu zwiększenia szybkości i kompatybilności, niektóre zaś mają nowe argumenty. Stary dobry 'Startup-Sequence' istnieje nadal, lecz na Workbenchu znajduje się szufla - WBStartup, do której wystarczy 'wrzucić' jakiś program, aby był automatycznie uruchamiany przy starcie (nieco podobne do autofoldera na ST).

Wadą starego Workbencha było pokazywanie tylko tych programów, które mają ikonki (plik o tej samej nazwie co program z dopiskiem .info). W nowym normalnie pokazywane są też tylko takie ikony, jednak istnieje opcja 'Show all files', po wybraniu której Workbench tworzy ikony dla wszystkich programów na dysku - można w ten sposób obejrzeć nawet to wszystko co znajduje się w szufladzie C.

Amigowa Wieża.

Jak podaje "Amiga World", Amiga 3000 ma już swoją młodszą siostrę! Jest nią model A3000T, w obudowie typu "wieża" (Big Tower). W chwili obecnej nie jest jeszcze znana jej cena, wiadomo jednak, że jest ona wyposażona w procesor Motorola 68030 i koprocesor arytmetyczny 68882 taktowane zegarem 25 Mhz, 1 MB Chip RAM (rozszerzalnej do 2 MB), 4 MB Fast RAM (rozszerzalnej do 16 MB), twardy dysk 100 MB, stacje dysków 3,5" i (nowość) wbudowany głośnik. Innym rozwiązaniem, niespotykanym dotąd w innych Amigach, jest kluczyk blokujący działanie zarówno klawiatury jak i myszki. Zestaw posiada nowy model myszki o dłuższym kablu oraz przedłużacz do kabla monitorowego (zestaw wieżowy zamiast na stole może stać na ziemi). Podstawową zaletą nowego komputera jest większa niż u jego poprzedniczki możliwość rozbudowy. Wewnątrz obudowy można zamontować do sześciu (!) dodatkowych urządzeń (np. dodatkowe twarde dyski, czy nawet streamer). System można także rozbudować przy pomocy złącz dla kart rozszerzających. Ich również jest więcej niż w modelu 3000: pięć 32-bitowych standardu Zorro III, cztery standartu IBM'a PC, jedna dla karty video i jedna dla karty z procesorem 68040, przyspieszającej pracę komputera.



AMIGA TOWER

W prawdziwy 'macowski' sposób możemy obejrzeć programy na liście plików. Z Maca zaimportowano także wiele innych cech - np. wybranie kilku ikon można wykonać tak jak kiedyś trzymając wciśnięty Shift lub jak to jest w Macu - obramowując je kwadratem. Same ikonki dysków są umieszczone w oddzielnym oknie - które ma właściwości jak inne okna i nie trzeba wszystkiego odsuwać, żeby dobrać się do jakiegoś dysku. Zmieniło się też okno katalogu - zamiast pokazywania orientacyjnego stopnia zapełnienia dyskietki (Full - Empty) na listwie okna pokazywane są dokładne parametry. Zmienione też zostało tzw. Info - okno wyświetlające informacje o programach - pokazuje ono o wiele więcej parametrów.

Największe zmiany zaszły chyba w Amiga-Preferences, choć mimo wszystko spełniają te funkcje co dawniej. Należało by mówić w tej chwili nie o programie, ale raczej o zestawie programów, który składa się z 14 jednostek. Są tu zwykłe preferencje - do ustawiania kolorów okna, wskaźnika myszy, czy drukarek. Inne zaś umożliwiają ustawienie czcionki systemowej - w której będą wyświetlane wszystkie napisy w Workbenchu. W oknie można umieścić w tle dowolny wzorek. Workbench może też być wyświetlany w różnych trybach barwnych i graficznych - np. w OVERSCANIE.

Zmianie uległa też obsługa błędów. Nie ma już słynnego guru, a workbench wyłapuje błędy mogące prowadzić do zawieszenia systemu, toteż sprawa kończy się po prostu skasowaniem 'tefnego' tasku - cały zaś system pracuje sobie dalej jakby nigdy nic.

Zapis na dysku odbywa sie w formacie FFS (Fast File Sytem), dostępnym dotychczas tylko dla dysków twardych.

Workbech został wyposażony standardowo w AREXX - umożliwiający pełniejsze wykorzystanie Multitaskingu Amigi przez porozumienie się między programami.

W szufladzie Utilities zniknął NotePad, zaś w zamian pojawiło się wiele nowych programików - wyświetlacz rysunków, aktywizator okien, o ile mysz pojawi się nad nimi. Zmieniła się też zawartość szufladki System - znajduje się tam edytor ikon mający możliwości co najmniej takie jak IconPaint tzn. dowolne definiowanie pędzla, ładowanie rysunków w formacie IFF.

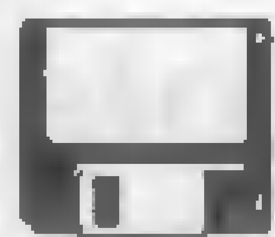
Kompatybilność programów jest całkiem duża. Oczywiście nie chodzą wszystkie, lecz o ile programiści będą stosowali się do 'wytycznych' firmy Commodore, programy powinny chodzić bez większych problemów. Można nawet stwierdzić, że jeżeli coś padło to nie jest to wina systemu, a programu...

Istnieje oczywiście możliwość powrotu przed startem komputera do systemu 1.3 - nie wiadomo jednak jak długo Amigi 3000 będą wyposażone w tę opcję.

Podsumowując - jeżeli lubisz pracować wygodnie i ładnie to nie zostaje Ci nic innego jak przejście na Workbench 2.0.

Na podstawie Amiga Computing 4/91
Opisał: Tomek

PS. Wersja 2.0 nie jest ostatnim słowem firmy Commodore. Prawdopodobnie za jakiś czas usłyszymy o wersji 3.0, gdzie zwykłe dyski będą formatowane na 1,5 Mega, czcioki bitmapowe będą skalowane na dowolny rozmiar i do systemu zostaną wprowadzone fonty CGF (CompuGraphic Fonts), w których jest drukowany np. tytuł naszej gazety. Być może firma wyposaży tę wersję w Virtuall Ram System, wykorzystywany w 'prawdziwych' wielkich komputerach, traktujący część dysku jako pamięć RAM. Poczekamy zobaczymy...

 FantaVision -szybka animacja

Na Amige powstało wiele programów animacyjnych. Jednym z nich jest Fantavision. Uważam, że jest to doskonałe narzędzie do animowania. Posiada dużo opcji usprawniających pracę, jest wygodny w obsłudze i daje się uruchomić na 0.5 mega.

Po włożeniu dysku z Fantavision, ukazują się nam cztery ikonki podpisane Fantavision, FantaPlayer, Movies i Sounds. Kliknięcie na ikonkę

Fantavision wywołuje właściwy program,

FantaPlayer jest to odgrywacz filmów.

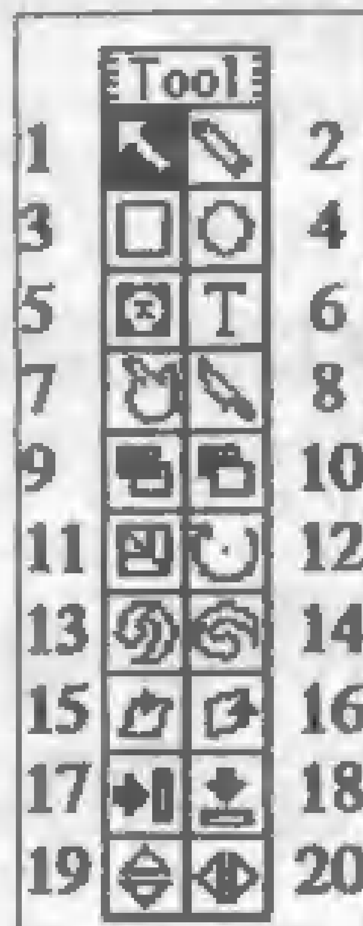
Ikona Movies ukazuje nam katalog filmów dostępnych na dysku Fantavision.

Ostatnia ikona Sounds ukazuje nam dźwięki na dysku, które możemy wykorzystać w swoich animacjach. Niestety w mojej wersji programu mimo że kliknięcie na ikonę Sounds otworzyło okienko z dźwiękami, same dźwięki nie dały się wgrać (prawdopodobnie jest potrzebny programik odtwarzający dźwięki, czyli tzw. player - przyp. red.). Jeżeli w twojej wersji jest tak samo, nie martw się, dźwięki są i tak dostępne również z głównego programu.

Dlaczego FantaVision jest tak rewelacyjny?

-działa na 512 KB
-najszybsze i najprostsze tworzenie filmów animowanych jakie można sobie tylko wyobrazić
-animowane są wektorowe figury
-podaje się tylko zmiany, a komputer sam 'zrobi resztę'
-płynne przejścia to podstawa! (no, przeważnie)
-niesamowicie proste wprowadzanie zmian i 'przerysowywanie' obiektów z klatki na klatkę
-jako tła można używać rysunków w trybie HAM oraz wszelkich 'deluxów'
-istnieje możliwość dołączania zdigitalizowanych dźwięków w formacie IFF do poszczególnych klatek
-dziecko potrafi to obsłużyć...

Klikamy więc na ikonkę Fantavision i naszym oczom ukazuje się główna listwa z menusami, oraz trzy okienka podpisane: TOOL, FILM, PALETTE oraz MODES. Zajmijmy się najpierw oknem TOOL. Widnieje na nim równo dwadzieścia ikonek.



1 - Pierwsza ikona z wizerunkiem zwyczajnej strzałki (no, może nie całkiem) uruchamiana jest automatycznie po wczytaniu Fantavision do pamięci. Aby uaktywnić jakąkolwiek opcję w programie, musimy użyć LEWEGO przycisku myszy (GŁÓWNEGO). Służy on również do wyboru animowanego obiektu (aby tego dokonać należy nakierować się na obiekt i wcisnąć lewy przycisk. Prawy przycisk (POMOCNICZY) służy do otwierania menusów i do wyboru animka, lecz tym razem nie musimy wskazywać obiektu strzałką. Za pomocą strzałki możemy również przenosić nasze animki. Należy skierować strzałkę na obiekt i przytrzymać lewy przycisk. Strzałka zmieni się w rączkę, za pomocą której przeniesiemy animka w dowolne miejsce (nawet zajęte) na ekranie. I ostatnia funkcja naszej strzałki - jeżeli skierujemy ją na dowolny wierzchołek animowanej figury i przytrzymamy lewy przycisk, będziemy ją mogli wydłużać lub skracać.

Animek to nazwa zaczerpnięta z artykułu pana Tatarkiewicza zamieszczonego w "Wiedzy i Zyciu". W naszym opisie jest to wektorowo opisany obiekt (figura), który jest animowany. Wektorowo znaczy to, że składa się z odcinków prostych połączonych ze sobą - im więcej tych odcinków, tym dokładniejsze jest odwzorowanie skomplikowanego obiektu i tym więcej zużywamy pamięci. Animków może być na jednej klatce, kilka - np. korpus ptaka, jego skrzydła - mogą być oddzielnymi animkami. Ilość animków zależy od ilości pamięci. Standardowo może ich być 16. Wszystkie obiekty są ponumerowane - przejście z jednego obiektu do drugiego następuje przez kliknięcie PRAWEGO (POMOCNICZEGO) klawisza myszy.

2 - Przy pomocy tej ikony możemy kreślić dowolne wielokąty. Uwaga: aby je zamknąć, ostatnią prostą kończymy w tym samym punkcie, w którym zaczęliśmy rysowanie.



3,4 - Tu nie ma nic do wyjaśnienia. Ikonki te po prostu służą do rysowania kół i kwadratów.

5 - Po kliknięciu na tę ikonkę możemy wyciąć dowolny kawałek obrazu narysowanego np. na nieocenionym Deluxe Paintcie lub w innym programie graficznym. Oczywiście możemy wycinać również kawałki animków. (Wycięty kawałek obrazu może być użyty jako pierwszy plan, gdy animacja będzie rozgrywała się na planie drugim, a reszta rysunku będzie stanowiła plan trzeci itp. - przyp. red.).

6 - Natomiast ta ikona pozwala nam na wyznaczenie okna, na którym będziemy pisać (i później animować) nasze bzdety. Wyboru fontów dokonujemy przez otworzenie menu TEXT (opcja SET FONT). Uwaga: wpierw należy wyznaczyć okienko pod bazgroły, a dopiero później wybierać fonty.

7 - Ta ikona zamienia twoją niewinną strzałkę w groźnie wyglądający celownik, za którego pomocą od dwóch najbliższych wierzchołków naszej animowanej figury zostają wykreślone proste, które łączą się w wybranym przez nas punkcie. To dość trudne do wytłumaczenia, najlepiej to zobaczyć. (Dodany zostanie nowy punkt 'łamania' wektorów - taki nowy kąt - przyp. red.).

8 - Ikonka z okrwawionym nożem bardzo mnie przestraszyła - jak się okazało ma ona bardzo okrutne działanie - odwrotnie niż poprzednia ikona prostu odcina wierzchołek, na który nakierujemy celownik! Jeżeli wykonamy taki eksperyment na biednym kwadracie, zostanie z niego jedynie trójkąt... Ogólnie jest to odjęcie jednego kąta.

9,10 - Te dwie ikony spełniają identyczne funkcje jak te 'kwadraciki', które widzimy zawsze w prawym górnym rogu naszego ekranu. Różnią się tylko tym, że odnoszą się nie do okienek, tylko do naszych animków i fragmentów rysunku.

11 - Służy do powiększenia lub zmniejszenia naszego animka, względem wybranego wierzchołka.

12 - Obracanie naszego obiektu wokół wybranego wierzchołka.

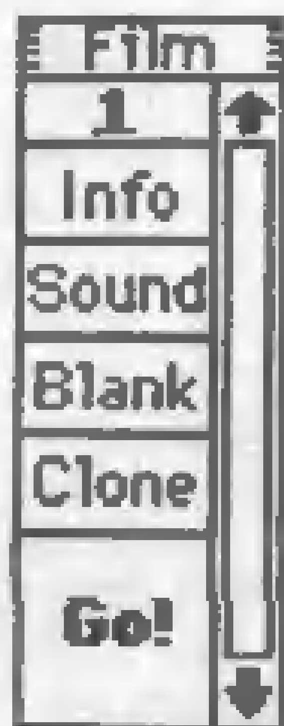
13,14 - Obie ikonki służą również do obracania figury względem wierzchołka, się dają wrażenie przestrzenności. Za pomocą tych ikonek można osiągnąć interesujące efekty.
UWAGA: Wszystkie opcje związane z obracaniem figur działają poprawnie tylko na figurach zaprojektowanych w Fantavision (np. za pomocą ikon 2,3,4) - czyli na animkach!

15,16 - Za pomocą tych ikonek możemy "wykrzywiać" (lub prostować) figury. Najlepiej zobaczyć na przykładzie kwadratu.

17,18 - Pierwsza ikonka (z lewej) służy do wydłużania lub skracania figury w poziomie, natomiast druga w pionie.

19,20 - Obracanie figur z góry na dół i z lewa na prawo.

Przypomnienie - Aby użyć opcji związanych z przekształcaniem figur, należy kliknąć na ikonkę, skierować celownik na wybrany wierzchołek (są one obwiedzione linią) i trzymając lewy przycisk myszy (GŁÓWNY) przekształcać według uznania.



Zajmijmy się teraz oknem FILM. Na górze okienka znajduje się liczba określająca ilość klatek. Po prawej stronie znajdują się strzałki i suwak służący do przeglądania klatek. Obok znajdują się cztery opcje - INFO, SOUND, BLANK, CLONE i GO!
GO! powoduje wyświetlanie filmu. Jest tu według mnie pewna wada - po skończeniu wyświetlania ostatni animek "jedzie" na miejsce w którym "wystartował" pierwszy obiekt co daje niezamierzony efekt.
INFO pozwala na ustawienie szybkości wyświetlania, od 25% do 400%, ilość klatek, oraz tego czy po wyświetleniu całego filmu ma być puszczany od początku, czy też ma nastąpić skok do wybranej klatki (GO TO FRAME). Znajduje się tam też opcja LOOP FROM FRAME za pomocą której można ustawić np. to że po klatce 8 ma być wyświetlana 4, i opcja REPEAT, którą można ustawić ilość powtórek danej klatki. Na samej górze znajdują się trzy napisy:
OBJECTS - określa liczbę animowanych obiektów,
FRAMES - liczbę klatek
TWEENRATE- ilość części na które jest podzielona jedna klatka (będzie tu dokładniej omówione przy opisywaniu opcji PREFERENCES z menu EDIT).

SOUND jak sama nazwa wskazuje pozwala nam na odgrywanie różnych dźwięków równocześnie z wyświetlaniem animacji. Na samej górze znajduje się informacja, dla której klatki robimy dźwięk (SOUND FOR FRAME) i napis który nas informuje jakie cuda dzieją się z dźwiękiem w danej klatce. Tym napisem standardowo jest STOP SOUND ponieważ po wczytaniu tej opcji do pamięci po raz pierwszy, nic jeszcze nie mamy zdefiniowanego. Mogą się tam też znajdować nazwy dźwięków, napis NONE, który oznacza to, że w danej klatce nie ma żadnego dźwięku, oraz napis MODIFY informujący nas, że dany dźwięk może zostać przez nas zmodyfikowany. Po lewej stronie widzimy trzy napisy:
NONE SOUND, STOP SOUND oraz MODIFY (to właśnie nazwy tych opcji ukazują się na górze).
Włączenie pierwszej informuje komputer, że w tej klatce nie ma żadnych efektów dźwiękowych.

STOP SOUND to po prostu zatrzymanie odgrywania dźwięku,
MODIFY pozwala nam na modyfikowanie dźwięku za pomocą pięciu suwaków:
VOLUME (głośność),
BALANCE (kochane stereo),
ECHO, PITCH i DURATION.
Dźwięki znajdują się na dysku Fantavision w szufladzie SOUNDS, można oczywiście nagrać tam inne, 'własne' dźwięki zapisane w formacie IFF, wgranie ich następuje przez kliknięcie na napis ADD. SAVE nagrywa nasze dźwięki, REMOVE kasuje, PLAY odgrywa, a co oznaczają OK i CANCEL wie każdy z Was.

A teraz czas na animację czyli na opcje BLANK i CLONE. BLANK jest to płynne przejście jednej figury w drugą np. Rysujemy kółko, klikamy na BLANK, liczba klatek przestawia się na 2 i kółko znika. Następnie rysujemy kwadrat i klikamy na GO!, które jak wiemy powoduje wyświetlanie filmu i podziwiamy nasze dzieło (identyczny efekt można uzyskać oglądając gotowy film przykładowy z szuflady MOVIES - FANT MOVIE).

Natomiast animacja przy pomocy CLONE służy do obrotów i przesunięć naszych obiektów. Np. rysujemy kwadrat, klikamy na CLONE i obracamy go za pomocą ikony #12, no i oczywiście GO!

Przejdźmy następnie do okienka PALETTE. Jak zdążyliście zauważyć w okienku znajduje się paleta dostępnych kolorów. (można je modyfikowac za pomocą opcji MODIFY COLOR PALETTE z menu OPTION). Przy pomocy okna PALETTE możemy zmieniać kolory tła (środkowa strzałka), konturów obiektów (górna strzałka) i ich wypełnienia (dolna strzałka). Zawsze po narysowaniu jakiegoś obiektu należy wybrać dla niego kolor, ponieważ jest on standardowo w kolorze czarnym i nic byśmy nie zobaczyli. Strzałkami po lewej stronie okienka wybieramy, czy kolor ma być w kropki, w paski, czy też w cegiełki.



Ostatnie okienko - MODES, zawiera ikonki z różnymi pożytecznymi funkcjami. Nie wiem niestety do czego służą ikony z globusem, górami i z nałożonymi na siebie kwadratami. (Jeśli ktoś wie to prosimy o przysłanie krótkiego objaśnienia - na tego kto będzie pierwszy czeka najnowszy Amigowiec. Być może opcje te wiążą się z 'wstawieniem' naszego animka jako fragment rysunku? - przyp. red.) Aby zobaczyć działanie ikon z piorunem i z kropkami (druga i trzecia od lewej w górnym rzędzie) należy zdefiniować dowolny obiekt, kliknąć na ikonkę i animować go przy pomocy opcji CLONE. Nasz animek będzie zostawiał za sobą swoje kopie. Różnice między funkcjami ikonek: jeżeli użyjemy ikony z piorunem nasz animek będzie tylko zostawiał swoje duplikaty, a jeżeli użyjemy drugiej ikony (z kropkami) pozostawiane kopie będą migać. Ikona podobna do ikony #5 z okna TOOL włącza się automatycznie przy wycinaniu fragmentu ekranu (oczywiście przy pomocy ikonki #5 z okna TOOL). Jeżeli kliknięmy na tę ikonę, ukaże się nam okno umożliwiające nam nagrywanie i wczytywanie takich wycinków. Zostały nam już tylko dwie ikony z trójkątami. Jeżeli aktywna jest ikona z trójkątem narysowanym normalnie, możemy animować obiekty wypełnione, a jeżeli wybierzemy ikonę z odwróconym trójkątem, animujemy jej kontury.
Przejdźmy teraz do głównego menu. Nie opisujemy go dokładnie, ponieważ prawie w każdym programie jest ono takie samo lub podobne.



Pierwsze menu PROJECT zawiera między innymi, opcje kasowania, zgrywania, wgrywania tła i filmów na dysk. Opcja kasująca nie dotyczy dysku, a klatki. Należy pamiętać, że opcja SAVE MOVIE nagrywa rownież tło. Menu to zawiera też opcje: CLEAR EVERYTHING kasuje wszystko, ABOUT która informuje nas o wersji, autorach itp, CLEAR SOUNDS kasuje wszystkie dźwięki i QUIT wraca do początkowych czterech ikonek.

W menu EDIT znajdziemy następujące pozycje
UNDO - cofanie ostatniego rozkazu dotyczącego np. skasowania animka, czy nawet całego filmu;
CUT FRAME - skasowanie wybranej klatki;
PASTE FRAME - przywrócenie ostatniej skasowanej klatki poleceniem CUT FRAME;
CLEAR - kasowanie klatki;
COPY FRAME - skopiowanie klatki na wybrane miejsce poleceniem CLONE;
DUPLICATE OBJECTS - na ekranie pojawiają się duplikaty wszystkich obiektów,
SELECT ALL - wybrane są wszystkie obiekty naraz;
COPY PALETTE - jest to skopiowanie palety barw rysunku itp.
PASTE PALETTE - przywraca poprzednią paletę barw;
SHOW EXPERT EDIT - na ekranie ukazuje się informacja dotycząca liczby klatek, animków i części klatki, a po włączeniu odtwarzania (GO!) w lewym górnym rogu ekranu mamy licznik klatek.

Zajrzyjmy teraz do menu OPTIONS. Znajdziemy tu:
- MODIFY COLOR PALETTE - modyfikacja palety. Suwak RGB, mieszanie kolorów i tym podobne rzeczy są chyba doskonale znane czytelnikom Amigowca (patrz opis DeLuxe Painta).
- CHANGE SCREEN FORMAT - tu możemy ustawić dowolną rozdzielczość i liczbę kolorów (HAM też).
- OPTIONS - tu znajdujemy opcje:
DEFAULT TWEENS PER FRAME określamy w ilu częściach ma być wyświetlana klatka, dosyć mętnie to brzmi, ale wniosek jest taki, że im większa ich liczba tym większa dokładność wyświetlania, niestety ma to wpływ na szybkość projekcji;
POINTS PER CIRCLE maksymalna liczba punktów z których może się składać okrąg;
DEFAULT TOOL nie wiem niestety do czego służy ta opcja; (HEEEELP!)
CLONE TO NEXT OR END wybieramy, czy opcją CLONE mamy ją przenosić do następnej klatki, czy też od razu do ostatniej (opcja ta jest szczególnie przydatna, jeżeli chcemy do środka filmu wcisnąć jeszcze jednego animka);
OBJECTS PER FRAME ustalamy maksymalną liczbę animowanych obiektów w jednej klatce;
POINTS PER OBJECTS ustalamy maksymalną liczbę punktów, z których może składać się nasza figura.

I tak dotarliśmy do ostatniego menu - TEXT. Jest aktywne jedynie po wyznaczeniu okna za pomocą ikony #6 z okienka TOOL. Znajdziemy tam fonty (SET FONT), rodzaj druku (BOLD, UNDERLINE) i polecenia dotyczące przesuwania tekstu (LEFT, CENTER).

I to by było na tyle. Życzę wielu miłych chwil spędzonych razem z Fantavision.

LITTLE HORROR

P.S. Pozdrowienia dla wszystkich białostockich amigowców !



No to do roboty. Jesteśmy ciekawi Waszej produkcji. Jeśli wyjdzie Wam coś naprawdę rewelacyjnego to przyślijcie to do nas - my to ocenimy i być może nagrodzimy Amigowcem.
Wszelkie dyski oczywiście zwracamy!

FALCON F-16

Powszechnie znany i ceniony samolot, jeden z najlepszych skonstruowanych. Zalicza się do stałego wyposażenia sił NATO. Jest to myśliwiec ponaddźwiękowy przeznaczony do niszczenia celów naziemnych i walk powietrznych.

Wiele firm zajmujących się produkcją oprogramowania symulacyjnego wypuściło lepsze i gorsze symulatory tego samolotu, mniej lub bardziej wiernie oddające warunki lotu. Zaliczają się do nich F-16 Combat Pilot, po części Interceptor oraz F-16 Falcon. Dzisiaj zajmę się tym ostatnim, moim zdaniem najlepszym. I znowu pada pytanie "dlaczego". Odpowiedź jest prosta.

Falcon nie jest nowym programem jednak poprawki jakich dokonali producenci od wypuszczenia pierwszej wersji programu są ogromne. Według mnie program jest "żywy", ponieważ jego twórcy cały czas go ulepszją i na początku wakacji zapowiedzieli, trzecią, poprawioną i uzupełniną wersję. Ma ona mieć dołączone scenariusze z wojny o Kuwejt (coś na czasie), a także poprawioną animację i grafikę. Podobno będzie można latać w oddziale (tzn. dwie AMIGI połączone ze sobą portami SERIAL - przypominam tylko, że dotychczas można było ze sobą walczyć, a nie współdziałać).

Po krótkich rozważniach na temat przyszłości programu przejdźmy teraz do teraźniejszości. Po uruchomieniu gry mamy do dyspozycji szereg opcji. Pierwsza z nich to rozpiska lotów. Znajdujemy w niej nazwiska pilotów, którzy za swoje osiągnięcia bojowe zostali nagrodzeni punktami. Pierwsza uwaga: pilotów dzielimy na czynnych, żywych i działających oraz "nieczynnych", tzn. pilotów którzy zostali zestrzeleni w czasie lotu i zginęli lub dostali się do niewoli. Na początkowej karcie znajdujemy tylko nazwiska tych pierwszych. Dane o pozostałych znajdują się na specjalnej liście honorowej. Po wybraniu któregoś z pilotów możemy wpisać na jego miejsce swoje nazwisko. Startujemy oczywiście od 0.

Następnie trzeba wybrać poziom umiejętności i rodzaj misji. Poziomy są następujące 1-st LIEUTENANT (porucznik), CAPITAN (kapitan), MAJOR (major), LT. COLONEL (podpułkownik), COLONEL (pułkownik). Różnią się one stopniem realności, szybkością reakcji samolotów przeciwnika, celnością trafiania, itd. Oczywiście jak wynika z hierarchii stopni wojskowych najprostszym poziomem jest 1-st LIEUTENANT (porucznik), a najtrudniejszym i najbardziej realnym COLONEL (pułkownik). Misjami zajmę się pod koniec artykułu, aby od razu Wam nie namącić.

Przejdźmy teraz do uzbrojenia naszego samolotu. Myśliwiec F-16 jest samolotem wielozadaniowym, przez co może być uzbrojony w prawie wszystkie dostępne rodzaje broni od rakiet powietrze-powietrze do ciężkich bomb przeciw umocnieniom podziemnym.

W skład jego uzbrojenia wchodzą:
1. rakiety SIDEWINDER AIM-9J - typ powietrze-powietrze, naprowadzanie na podczerwień, 5 mil zasięgu, skuteczne na bardzo gorące cele,
2. rakiety SIDEWINDER AIM-9L - typ powietrze-powietrze, naprowadzanie na podczerwień, posiadają filtr, który powoduje ich lepszą skuteczność w omijaniu antyrakiet (flar),
3. rakiety MAVERICK AGM-65B - typ powietrze-ziemia, optyczny system naprowadzania, przez co cel musi być dokładnie zlokalizowany, są przeznaczone do niszczenia budynków, lekkich bunkrów i urządzeń naziemnych, zasięg 7-8 mil, można ich używać z wysokości nie większej niż 20000 stóp,
4. bomby MK-84 - ciężkie bomby używane przede wszystkim do niszczenia mostów, wielkich zabudowań i bunkrów podziemnych,
5. bomby DURANDAL - bomby rozpryskowe, służące do niszczenia lotnisk, pozostawiają dużą ilość wielkich kraterów, przez co usunięcie szkód jest bardzo utrudnione.
6. ALQ-131 ECM - system zakłócania radarowego, bardzo przydatny w wykonywanaiu misji.
7. RESERVETANKS - 300 galonów zapasowego paliwa do Twojego samolotu.

Gwoli uzupełnienia mogę dodać, że wyżej wymienione uzbrojenie dotyczy dysku podstawowego Falcona oraz dysku z misjami #1. Na drugim dysku misji autorzy dokonali nieznacznych korekt. System ECM został na stałe wbudowany do naszego samolotu, nie jesteśmy zmuszani już do obciążania się dodatkowym ładunkiem, ponadto wprowadzono trzy nowe rodzje rakiet: stare AIM-9J i AIM-9L zastąpiono nowymi AIM 120A i AIM 9M, z których ta pierwsza ma możliwość ścigania celów poza linią horyzontu, zamiast wspomnianego wyżej systemu ECM wprowadzono rakietę powietrze-ziemia AGM 88A.

Teraz przejdźmy do samego programu i zajmijmy się tak zwanymi pull-down menu (czyli menusami). W menu AMIGA znajdujemy informacje o autorach.

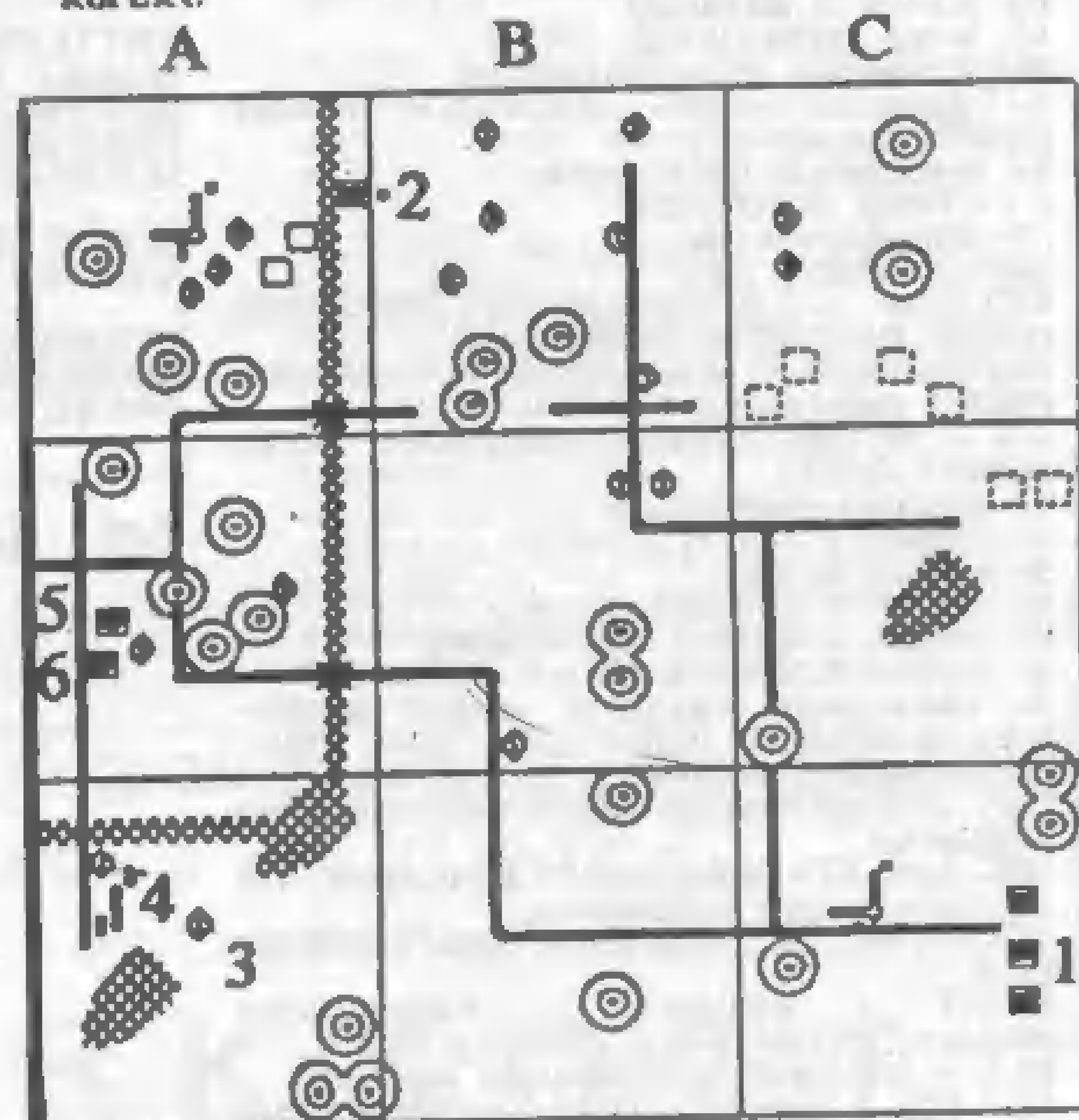
Menu FILE zawiera opcje: czytanie dysku z misjami (READ MISSION) - dostępna tylko na pierwszym dysku Falcona i niedziałająca), przerwanie misji (ABORT MISSION), koniec misji (END MISSION); powrót do panelu sterowniczego (RETURN TO COCKPIT) opcja ta powoduje powrót do gry przerwanej klawiszem ESC.

W menu ACH mamy dostępne różnego radzaju manewry bojowe stosowane przez przeciwników w celu uniknięcia zestrzelenia. Możemy je przećwiczyć.

W menu SCENERY mamy do dyspozycji następujące opcje: tylko kropki (DOTS ONLY), tylko detale (ONLY DETAIL) oraz połączone jedno i drugie (DOTS + DETAIL). Kierują one stopniem skomplikowania grafiki pokazywanej na ekranie w czasie lotu.

W menu CONTROL możemy wybrać sposób w jaki będziemy pilotować nasz samolot.

Menu OPTIONS posiada opcje: normalna skala (NORMAL SCALE), duża skala (LARGE SCALE) chodzi tu również o ilość szczegółów pokazywanych na ekranie, dźwięk (SOUND) wyłączanie i włączanie dźwięku podczas lotu, a także trening oraz ustawienie pilotów przeciwnika na poziom asów.



Menu COMMS służy do ewentualnej gry w Falcona w dwie osoby na dwa komputery. W pierwszej części menu wybieramy rodzaj przeciwnika (typ drugiego komputera), w drugiej szybkość transmisji danych, w trzeciej dane dotyczące modemu, w czwartej opcje odnośnie komunikacji samych programów.

Teraz przejdźmy do opisu klawiszy:
A- chwilowy autopilot (działa tylko gdy klawisz jest wciśnięty)
B- hamulce aerodynamiczne (break)
C- przełączanie mapy i komputera pokładowego
E- ECM system zakłócania radarowego
F- klapy, pomocne przy lądowaniu
G- podwozie
O- włączanie/wyłączanie systemu LCOS pomocnego przy strzelaniu z działka pokładowego
P- pauza
R- włączanie/wyłączanie radaru
S- wyłączanie dźwięku (włączenie jest możliwe tylko przy pomocy klawisza ESC i wybrania odpowiedniej opcji w menu OPTIONS)
T- wybieranie celu powietrznego
U- widok z satelity
V- stan uzbrojenia
W- hamulce pneumatyczne
X- "czyszczenie" celownika rakiet powietrze-ziemia
?- włączenie dopalacza
< >- fazy dopalacza
'- międzystacja
SPACE BAR - fire
RETURN - przełączanie rodzajów rakiet powietrze-powietrze
BACKSPACE - przełączanie rodzajów rakiet powietrze-ziemia
- + - zwiększanie/zmniejsznie ciągu silnika (gaz)
3- powrót do kabiny
4- widok z lewej strony
5- widok w tył
6- widok z prawej strony
8- widok z wieży kontrolnej
9- widok z zewnątrz samolotu
Z- obracanie kamery wokół samolotu dostępne tylko gdy jest włączona opcja widoku z zewnątrz (9)
[ ]- powiększanie/zmniejszanie pola widzenia
DEL lub F7- włączanie systemu ILS ułatwiającego lądowanie
HELP- natychmiastowe wyrównanie lotu
SHIFT + kursory - nieznaczna zmiana kursu przy pomocy lotek
ALT - większa dokładność sterów
F1 F2- powiększanie/zmniejszenie widoków
F3 F4- zwiększanie/zmniejsznie czułości sterów
F5 F6- zwiększanie/zmniejsznie zasięgu i dokładności radaru
F9- środek skłonności (?)
CLR+B - czarna skrzynka dostępna tylko na 1 MB pamięci
CLR+C - odrzucenie dodatkowego zbiornika paliwa
CLR+D - włączenie na stałe automatycznego pilota
CLR+E - katapulta
CLR+K - odrzucenie całego dodatkowego wyposażenia oprócz rakiet.

Na koniec kilka niezbędnych porad:
1.podwozie wysuwać kiedy szybkość nie przekracza 300 mil
2.jeżeli nie wiesz co zrobić w misji użyj autopilota
3.czym mniejsza szybkość tym mniejszy promień skrętu
4.jeżeli jesteś mocno obładowany nie wykonuj ekstrawaganckich ewolucji, na wyższych poziomach skończy się to korkociągiem
5.katapultując się rób to możliwie jak najbliżej swojej bazy, gdyż w przeciwnym wypadku pilot dostanie się do niewoli i po nim.

Teraz już wystarczy wybrać misję i broń i do dzieła.
Udanych lotów życzy autor.

Na podstawie własnych doświadczeń i ORYGINALNEJ instrukcji do programu opracował

Ryszard Kowalski.

PS. Ogłaszmy konkurs: ten kto pierwszy przyśle nam odpowiedź na pytanie "Co zrobić w misji RATTLESNAKE ROUNDUP?" otrzyma nagrodę w postaci Amigowca (tego, w którym napiszemy uzupełnienie o tej misji).

No i rzecz, bez której nie da się w Falcona poważnie grać, czyli misje. W każdej (prawie) podam cel, oznaczony na mapce kolejnymi numerami, który przeznaczony jest do zniszczenia oraz broń, którą trzeba tego dokonać.

MISJA	CEL	TYP BRONI
MILK RUN	trzy budynki (1) w C3	MAVERICK, Mk 84
BLACK BANDIT	jeden mig atakujący Twoją bazę w C3	AIM-9L, AIM-9J, działko
RATTLESNAKE ROUNDUP	?????	
DOUBLE TROUBLE	podobnie jak NORNET'S NEST	
DRAGON'S TAIL	most w A2	Mk 84
DRAGON'S JAW	most w A1	Mk 84
HORNET'S NEST	uszkodzić pas startowy blisko wieży kontrolnej na lotnisku w A1	DURANDAL
BEAR'S DEN	centrala nawigacyjna (2) w A1	MAVERICK, Mk 84
VENUS FLYTRAP	dwie wyrzutnie rakiet (3,4) w A3	MAVERICK, Mk 84, działko
STRIKE PALACE	dwa magazyny (5,6) w A2	MAVERICK, Mk 84
DOUBLE DRAGON	dwa mosty w A1 i A2	Mk 84,
GRAND SLAM	cztery migi atakujące Twoją bazę na w C3	AIM-9L, AIM-9J, działko

OGŁOSZENIA!

Sprzedam: rozszerzenia do 1MB z wyłącznikiem, gwarancją.
Cena 490.000zł.
DIGITIZERY DŹWIĘKU - SAMPLERY.
Cena 400.000zł
Marcin Włodarski,
Świerczewskiego 104/113,
01-016 Warszawa tel. 320-107

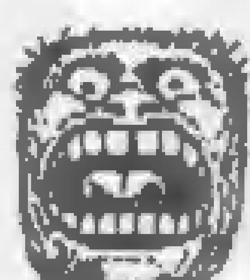
Opisy, instrukcje programów obsługujących MIDI - poszukuję (kupię).
Daniel Dajczak, ul. Sportowa 3/1,
66-110 BABIMOST

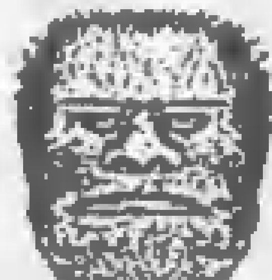
Przypominamy:
W Amigowcu każdy może zamieścić swoje ogłoszenie (szukam, wymienię, sprzedam, kupię itp. itd.):
1. 5 linijek po 32 znaki w linii za 10 tys. zł.
2. Za darmo ogłoszenia zawierające do 10 słów!

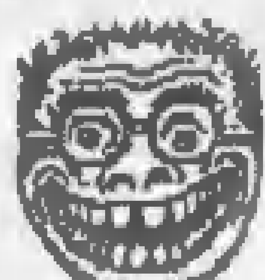
GRY

nie dzielą się na stare i nowe !


rozkładająca, (0-2.0)


przerażająca, (2.1-4.0)


średnia, (4.1-6.0)


dobra, (6.1-8.0)


bardzo dobra, (8.1-10.0)

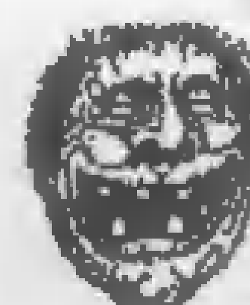

super (10.1-12.0)

GRY

dzielą się na dobre i złe !



Monaco Grand Prix - Jesteś kierowcą Formuły I, jednym z tych, którzy marzą o zdobyciu nagrody Monaco. Twoje zadanie to szybka, bezpardonowa, ale i bezpieczna jazda. Trzeba przyznać, że gra ta jest bardzo trudna i wymaga dużego refleksu. Pierwszy etap twojej jazdy to POLE POSITION, czyli jazda na czas, w celu zakwalifikowania się do głównego wyścigu. Jeżeli zmieścisz się w określonym limicie czasowym to zakwalifikujesz się do wyścigu o nagrodę Monaco. To, czy wygrasz, zależy wyłącznie od Ciebie.
Grafika 5, Atmosfera 4,
Dźwięk 4, Pomysł 5,
Ogólnie 9.0/12



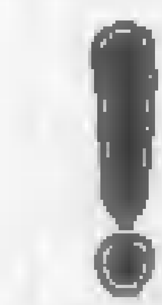
Yogi's Great Escape - Tym razem wcielasz się w postać nieustraszonego misia Yogi. Nasz bohater musi pozbierać przedmioty porozrzucane w różnych miejscach labiryntu. Nie jest to łatwe, ponieważ przeszkadzają mu w tym różne dziwne stworki. Gra jest przeznaczona tak dla dzieci jak i dla dorosłych.
Grafika 5, Atmosfera 4,
Dźwięk 4, Pomysł 4,
Ogólnie 8.5/12



Italia 1990 - Kolejna udana gra firmy ACCOLADE. Jeżeli jesteś kibicem piłkarskim to jest to coś dla Ciebie. Możesz brać bezpośredni udział w mistrzostwach świata. Masz możliwość dokonania wyboru drużyny biorącej udział w rozgrywkach, jak również obrania taktyki gry. Teraz dopiero zaczynają się emocje. Gra posiada dobrą grafikę i animację.
Grafika 4, Atmosfera 4,
Dźwięk 3, Pomysł 4,
Ogólnie 7.5/12



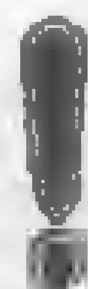
Wings of Fury - Jest to gra dla zwolenników latania. Akcja dzieje się w roku 1944. Znajdujesz się za sterem samolotu myśliwskiego F-6. Twoim zadaniem jest zniszczenie japońskiej bazy lotniczej. Podczas lotu napotykasz wiele niebezpiecznych przeszkód w postaci dział przeciwlotniczych, samolotów i okrętów przeciwnika. Dzięki ewolucjom, które możesz wykonywać, gra staje się bardzo ciekawa i wciągająca. Jest ona godna uwagi i poświęcenia odrobiny czasu.
Grafika 5, Atmosfera 5,
Dźwięk 4, Pomysł 5,
Ogólnie 9.5/12



North & South - Kolejna gra firmy INFOGRAMES. Jesteś kapitanem wojsk uczestniczących w wojnie secesyjnej. Możesz kierować oddziałami konnicy oraz piechoty, a także jednostkami artylerii. Wspaniała atmosfera gry, w którą wpleciono wiele niespodzianek w postaci ataków Indian, buntów meksykańczyków, jak również jej dopracowanie graficzne i muzyczne stawiają ją na bardzo wysokim miejscu wśród gier rozrywkowych. Dzięki jej humorystycznemu zabarwieniu z pewnością stanie się ona Twoim ulubieńcem.
Grafika 5, Atmosfera 6,
Dźwięk 6, Pomysł 6,
Ogólnie 11.5/12



Bobo - Wyobraź sobie, że jesteś więźniem zakładu karnego, w którym jest organizowana olimpiada. Będzie to ostatnia szansa dla Ciebie na wcześniejsze jego opuszczenie. Rozpoczynasz przygotowania, na które składają się: zaopatrzenie się w dysk z grą oraz otrzymaniem od naczelnika więzienia (rodziców) prawa do dostępu do sali gimnastycznej. Na początku konkurencje na pewno Cię zaskoczą, ale jako opanowany więzień nie przejmuj się tym zbytnio. Wreszcie nadchodzi dzień startu... Jakie konkurencje przygotowali Ci organizatorzy, przekonaj się sam.
Grafika 4, Atmosfera 4,
Dźwięk 3, Pomysł 4,
Ogólnie 7.5/12



Super Cars 2 - No i doczekaliśmy się kolejnej, drugiej części gry. Stało się już regułą, że kontynuacje starych tytułów bywają gorsze od swoich poprzedników. Jednym z wyjątków tej reguły jest opisywana właśnie gra. Firma Gremlin znana już na rynku polskim z takich programów jak Super Cars czy Lotus Esprit uczyniła następny krok w kierunku zwiększenia swojej popularności. Pamiętając o pierwszej części gry, doznajemy miłego rozczarowania oglądając jej następczynię. Tym razem autorzy zadbali o dynamikę gry zmniejszając nasz samochodzik i dając tym samym miejsce dla naszych przeciwników. Firma pomyślała również o tych, którzy nie mogą wytrzymać nie rozwalając czegoś. Tak, tak, masz do dyspozycji, drogi graczu, różnego rodzaju rakiety i pociski, które bardzo skutecznie mogą powstrzymać Twoich przeciwników. Trasy gry są bardzo urozmaicone, począwszy od mostów, na zamykających się bramach skończywszy. Zniknęły z jezdni tak uciążliwe, znane z pierwszej części, plamy ropy, wody i piasku, lecz gra i bez tego wcale nie jest łatwa. Ponadto mamy możliwość grania w dwójkę co jest na ogół dużym plusem. Trzeba z całą pewnością przyznać, że gra ta może otrzymać miano REWELACJI.
Grafika 6, Atmosfera 6,
Dźwięk 6, Pomysł 5,
Ogólnie 11,5/12

Opracowali: Ryszard Kowalski i Krzysztof Groszkowski.



Jak zabić smoka? (triki do gier)

Chcielibyśmy podziękować Jakubowi Sandeckiemu za zwrócenie nam uwagi na błędy, jakie zdarzyły się w tej rubryce. Jakub otrzymuje dysk z grą. Następne osoby, które zauważą błędy otrzymają najnowszego Amigowca.

Oto poprawki błędów:
Nitro - trzeba było wpisać MAJ nie zaś MAY
a Wings of Fury - Colin was where

A teraz porcja nowych cheatów wyszperanych przez Jakuba:

LOTUS TURBO ESPRIT CHALLENGE - aby zakwalifikować się do następnego rajdu należy znaleźć się choćby w pierwszej dziesiątce... Jeśli nie możesz się z tym uporać, wybierz opcję gry dla dwóch osób. Wpisz imię pierwszej jako FIELDS OF FIRE, a drugiej jako IN A BIG COUNTRY. Teraz bez względu na to, który dojedziesz do mety i tak przejdziesz do następnego rajdu.

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT - kody do etapów:
level 2 - WOLFMAN
level 3 - HAMMER
level 4 - LUGOST
level 5 - NOSFERATU
level 6 - GARLIC

TURTLES - gdy komputer spyta o kod misji, wpisz 0059. Później znowu będziesz o to pytany, lecz tym razem wpisz 1506. W końcu wpisz normalny kod... W czasie gry wciśnij HELP, a da Ci to nieskończoną energię.

CAR VUP - na tablicy wpisów możesz wpisać kod i gdy będziesz grał następnym razem, możesz zdobyć następujące ułatwienia (po wpisaniu do High Score):
WHOOPSIE - zaczynasz od Prehistoric level
PUSSYCAT - daje 8 żyć
BUMPER - wyposaży Twój wóz w ... przekonaj się sam!
R.J.TOONE - nieskończone życia

GREMLINS 2 - wpisz na tablicy najlepszych graczy SINATRA i grając następnym razem będziesz miał nieskończone życia.

ACTION FIGHTER - tu wpisz ZHACKDOOR i też zdobędziesz nieskończone życia.

NARCO POLICE - wystarczy wpisać podczas gry CONGRĄ i wcisnąć RETURN, by zakończyć grę.

Triki nadesłał
Jakub Sandecki

(autorski AMIGOWIEC w drodze)



Masz jakiś problem?
Napisz !!!
- jeśli będzie ciekawy [illegible] go tu zamieścimy!
Pisz krótko, ale jasno.
Oszczędzaj czas i nasz!

WANTED

❑ Z użytków poszukujemy wszelkich programów umożliwiających współdziałanie z PostScriptem i CGFont'ami. PostScript jest to język drukowania wykorzystujący w [illegible] możliwości drukarki - np. zamiast rysować linię w języku tym podaje się, skąd dokąd ma ta linia przebiegać - w ten sposób uzyskane wydruki są po prostu profesjonalne. CGFonts - czyli CompuGraphic Fonts są to z kolei fonty do drukarek matrycowych. Te fonty wyglądają 'mniej więcej' tak jak tytuł naszego pisma.

❑ Usilnie poszukujemy programów łączących PostScript z drukarkami matrycowymi. Są to:
[illegible] SCRIPT i VECTOR TRACE.

❑ Istnieją też programy do przetwarzania normalnych rysunków IFF na PostScript - oczywiście WANTED!

❑ KONKURSOWISKO!

Przypominamy, że w tej chwili trwają dwa konkursy ogłoszone przez Amigowca:
- konkurs na najlepszy program w Core Wars, w którym nagrodą jest paczka dysków 3.5" - termin nadsyłania programów do końca wakacji (dłuższe programy prosimy nadsyłać na dyskach - które oczywiście zwrócimy)
- konkurs na Demoniste - wśród tych, którzy przyślą nam listy swoich dem rozlosujemy dyskietkę z demem, którego być może nie mają (Konkurs miał trwać dwa miesiące, ale przedłużamy go jeszcze o dwa z powodu braku chętnych - dostaliśmy jedno zgłoszenie).

❑ UWAGA: Szczególnie poszukujemy Dema zatytułowanego:
Magician [illegible] Sodan 42
(chętnie się na coś wymienimy)

❑ Tekstówki - dla wszystkich, którzy nie boją się klawiszy!
Poszukujemy wszelkiego rodzaju tekstówek (czytaj: gier tekstowych)
- dalszych przygód Zorka Zero (cz. II i III)
- DEMONIAKA i innych
(znane i zapomniane, które mamy to "The Pawn" i "Guild of Thevies")

❑ Ciekawi [illegible] jesteśmy jakie jest zainteresowanie tego typu grami - jeżeli zgłoszą się jakieś osoby to jesteśmy gotowi pośredniczyć w kontaktach między nimi (niezaadresowana koperta + znaczek), czy nawet umożliwić stworzenie klubu TEKSTOWCÓW z małym okienkiem na łamach Amigowca - my jesteśmy do dyspozycji, Wy działajcie!

Rubrykę zredagował:
Tomek



AMI-TOP

Lista przebojów AMIGOWCA!

W dzisiejszym Ami-Topie zwycięzcą jest:
Paweł Prejss z Łodzi
Jak co miesiąc prezentujemy:
Top 20 Amiga - Magazin w czerwcu:

Pirates
Great Courts Tennis II
Lemmings
Falcon F-16 (a jednak)
Rock'n'Roll
Sim City
Populous
Powermonger
Speedball II
Cadaver
Wings
Indiana Jones
Kick Off 2
Indianapolis 500
Loom
Thurrican II
It came from [illegible] Desert
Battle of Britain
Elvira

Grą [illegible] z notą 11.5 pktu. została "RAILROAD TYCOON". Gra o budowaniu kolei - kolejny przebój firmy Microprose (jej Piraci utrzymują się coś długo na szczycie listy - [illegible] na zmianę?). Cena gry ok. 120 DM.

A teraz już pierwsza dziesiątka:

1. Lemmings	(1)	- dowodzisz bandą lemingów
2. Pirates	(6)	- morska przygoda
3. Shadow of the Beast II	(3)	- biegnij i wygraj II
4. Sim City	(2)	- Twoje miasto
5. Super Cars 2	(5)	- wyścigi samochodów
6. Wings	(^)	- pierwsza wojna światowa
7. Nitro	(7)	- wyścigi gokartów
8. Battle Chess	(^)	- bitewne szachy
9. F-18 Interceptor	(^)	- latanie i strzelanie
10. Silent Service	(^)	- łódź podwodna

Serdecznie dziękujemy
Klubowi Stodoła
za udostępnienie programów wykorzystanych w numerze.

INDEX NUMERU:

HARDWARE:
(2,3) Amiga 3000 vs. 2000
(3) Parametry techniczne A 3000
(4) Amiga Tower
SOFTWARE:
(4,5) WorkBench 2.0
(6,7,8) FantaVision
(9,10) Falcon F-16
(11) Monaco Grand Prix
(11) Yogi's Great Escape
(11) Italia 1990
(11) Wings of Fury
(11) North [illegible] South
(11) Bobo
(11) Super Cars 2
(11) Nitro
(11) Lotus Turbo Esprit Challenge
(11) Horror Zombies from the Crypt
(11) Turtles
(11) Car Vup
(11) Gremlins 2
(11) Action Fighter
(11) Narco Police
(11) Total Recall

W następnych numerach:

Porcja nowych gier, a także:
✍ SUAMI - NEWS
✍ MiAmiga File
✍ ACTION REPLAY MK II
Nareszcie:
✍ VIRUS EXPERT 2 TEST

WAKACJE !!!

Dla tych, którzy nie mają gdzie zaopatrzyć się w Amigowca w czasie wakacji postanowiliśmy zorganizować pomoc.

Oprócz stałej prenumeraty prowadzonej przez naszego kolegę w Krakowie (czytaj nr 05) postanowiliśmy stworzyć Wam możliwość nabywania Amigowca bezpośrednio u nas.

Wystarczy wysłać do nas 5 tys (za egzemplarz), podać swój adres i napisać jaki numer mamy przysłać!

Prosimy Was jednak, abyście korzystali z tej możliwości tylko w ostateczności, ponieważ my też chcemy trochę odpocząć ?????!!!

Przypominamy jednocześnie, że trwa akcja: PROMOCJA - wystarczy podać swój adres i przysłać do nas:
a) 25 tys. za numery 1-8
b) 29 tys. za numery 1-9 AMIGOWCA

W przypadku wyczerpania nakładu pieniądze zwracamy! (minus 1 tys. na koszty przesyłki)

Z ostatniej chwili: właśnie wpadł nam w ręce program emulujący system 2.0 na zwykłej pięćsetce - jest ruchoma dyskietka, jest i specjalny WorkBench. Kompatybilność niesprawdzalna. Pamięci zostaje ok. 300 KB (z 1 MEGA oczywiście).

Pozdrawiamy i życzymy przyjemnego wypoczynku.

REDAKCJA

PS. Przepraszamy [illegible] opóźnienia w wydaniu numeru majowego - 'drukarze' zawiedli nas na całej linii i przeciągnęli ponad 2 tygodnie.

adres redakcji:
Ryszard Kowalski
ul. Kasztanowa 50
85-605 BYDGOSZCZ